



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dalam perancangan tokoh Ibnu dan Erika, penulis menyimpulkan pengalaman pengerjaan membuat tokoh animasi selama tugas akhir ini. Kesimpulan dalam pengerjaan ini antara lain:

- Dalam pembuatan tokoh dapat dilakukan dengan bantuan rancangan dari teori bentuk dasar tubuh, muka, pakaian, dan penggunaan warna dalam tokoh.
- Dengan melakukan perancangan tokoh melalui konsep tri-dimensional tokoh, penulis dapat menentukan fisiologi, sosiologis, dan psikologis tokoh.
- Perlu melakukan wawancara sesuai target tokoh yang ingin dicapai, membuat tokoh sesuai dengan hasil wawancara seperti kegiatan sehari – hari, pakaian dalam rumah dan keluar rumah, dan fisik badan narasumber sebagai acuan utama juga.
- Perancangan bentuk muka bisa digabungkan dengan 2 jenis bentuk, gabungan bentuk dapat menghasilkan karakteristik tokoh lebih luas.
- Setiap warna memiliki makna positif dan negatif.
- Cukup sulit untuk mencari acuan tokoh yang memiliki kondisi tertentu, dalam kasus ini mencari tokoh yang hamil. Penulis susah mendapatkan acuan ini karena beberapa data menghubungkan tentang dunia medis rata –

rata dirahasiakan dan tidak bisa disebar secara luas, sehingga penulis hanya bisa mengandalkan dari buku – buku medis dan berita.

## 5.2. Saran

- Tentukan jalur ceritanya sebelum membuat tokoh dalam cerita. Menentukan jalur cerita akan memudahkan *timeline* dan jenis tokoh dalam cerita nanti.
- Pastikan tokoh yang akan dibuat disesuaikan dengan tema cerita yang buat, menganalisis plot cerita untuk tokoh, *climax* cerita, dan *conclusion* dalam cerita.
- Hindari memvisualisasikan tokoh terlebih dahulu sebelum cerita yang akan disampaikan, karena ini akan membuat tokoh yang digunakan dalam cerita tidak sesuai yang diharapkan.
- Pendapat dari orang lain untuk mendengar atau melihat desain tokoh sangat membantu dalam mencari beberapa kunci yang penulis lupakan atau tidak perhatikan. Dalam topik perancangan tokoh, masukan dari orang – orang untuk melihat tokoh akan sangat membantu mencari kekurangan dalam tokoh.
- Gaya visual tokoh seperti *iconic*, *simple*, *broad*, dan *comedy relief* akan memiliki tantangan untuk membuat proposi badan tokoh yang tidak normal, dan gaya visual *lead character* dan *realistic* akan memiliki tantangan dalam warna yang digunakan dan gaya penggambaran dari pencipta. Visual gaya tokoh bisa diambil dari animasi apa saja, walaupun gaya tokoh dalam animasi tidak sesuai dengan tujuan penggambaran sang pencipta.